

Estrategia para promover los juegos cooperativos como mediadores para promover la autorregulación en los niños de 5 a 6 años

Paola Rodallega Nazarit

Daniela Alejandra Vallejo Villalobos

Asesor

Laura Bibiana calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar el impacto del juego cooperativo para promover la autorregulación en niños de 5 a 6 años particularmente estudiantes del grado de transición del colegio Cesar Conto de Cali (Valle del Cauca); la autorregulación es un aspecto crucial en los niños, ya que les permite adquirir habilidades esenciales para gestionar sus emociones de manera asertiva impactando significativamente en su desarrollo integral; es por ello que en esta investigación se utilizaron tres secuencias didácticas diseñadas para promover la autorregulación mediante los juegos cooperativos, la cual permitió que los niños y niñas a controlar sus emociones y regular sus impulsos de manera divertida y eficaz, por otro lado, gracias a la intervención y a la implementación de las secuencias didácticas, se observó que los niños y niñas lograron aplicar el control de sus emociones y trabajar en equipo de manera efectiva. Las actividades elegidas fueron adecuadas para promover la autorregulación en un ambiente lúdico y contribuyeron al desarrollo integral de los niños en su vida cotidiana.

Palabras clave: Juego, cooperación, habilidad socioemocional, estudiante.

Abstract

The present research work aims to analyze the impact of cooperative play to promote self-regulation in children aged 5 to 6 years, particularly students of the transition grade of the Cesar Conto school in Cali (Valle del Cauca); self-regulation is a crucial aspect in children, since it allows them to acquire essential skills to manage their emotions assertively, significantly impacting their integral development; that is why in this research three didactic sequences were used designed to promote self-regulation through cooperative games, which allowed children to control their emotions and regulate their impulses in a fun and effective way. On the other hand, thanks to the intervention and the implementation of the didactic sequences, it was observed that children managed to apply control of their emotions and work as a team effectively. The chosen activities were appropriate to promote self-regulation in a playful environment and contributed to the integral development of children in their daily lives.

Keywords: Game, cooperation, social emotional skills, student.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación.....	10
Objetivos.....	11
Objetivo General.....	11
Objetivo Especifico	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	18
Planeación Didáctica.....	21
Enfoque Didáctico	24
Implementación.....	28
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	31
Conclusiones.....	35
Referencias Bibliográficas	38
Apéndices.....	40

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i>	40
--	----

Introducción

El juego es una actividad innata en los seres humanos, ya que se juega para divertirse, entretenerse, como también para compartir con el otro, para pasar el tiempo libre, por ello es una estrategia en la que permite al niño potenciar la imaginación, mejorar las relaciones sociales.

Cabe destacar que hay muchos juegos, pero en este trabajo investigativo se centrará en los juegos cooperativos, ya que estos promueven habilidades sociales y valores como la empatía, la comunicación, la solidaridad y el trabajo en equipo, teniendo en cuenta lo antes dicho, los juegos cooperativos tratan de no excluir, ni discriminar a nadie, sino de lograr diversión y de favorecer un ambiente de afecto recíproco donde no se mira al otro como competidor sino como amigo y/o compañero de juego.

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, nace la propuesta que busca determinar el impacto del juego cooperativo para promover la autorregulación en los niños de 5 a 6 años, del grado de transición del Colegio César Conto de Cali (Valle del Cauca).

En este sentido la autorregulación es un aspecto fundamental en el desarrollo integral, ya que permite a los niños adquirir habilidades esenciales para controlar sus emociones de manera asertiva y es a través del juego cooperativo, que los niños logran grandes conquistas, en la relación consigo mismo y con los que les rodean, favoreciendo la integración, la motivación, autocontrol, conocimiento de sus emociones, la resolución de problemas entre otros aspectos de vital importancia, para reducir las manifestaciones de agresividad en espacios educativos.

Es por ello que esta investigación se ve cimentada por diversos aportes teóricos, que se han desarrollado en el marco de investigaciones realizadas por docentes, estudiantes u otros que desde cada uno de sus aportes que buscan mejorar aspectos profesionales o educativos, promoviendo una educación de calidad; dicho de otra manera, estos proyectos se destacan en la

importancia de las competencias socioafectivas (autorregulación), en el desarrollo integral de los niños.

En este orden los juegos cooperativos no solo son divertidos y entretenidos, sino que también son un valioso recurso educativo, al integrar la autorregulación en estas actividades, se prepara a los participantes no solo para el éxito en el juego, sino también para enfrentar de manera más efectiva los desafíos de la vida diaria. Fomentar un ambiente donde se potencie tanto la cooperación como la habilidad de autorregularse puede transformar no solo el aprendizaje, sino también las relaciones interpersonales y el desarrollo personal.

Entonces, en esta investigación encontrará diferentes estrategias lúdicas planteadas e implementadas en una secuencia didáctica denominada “*Uno ,dos, tres cooperando y jugando de la autorregulación vamos aprender*”, que permitió dar cumplimiento con los objetivos propuestos , así mismo métodos de aprendizaje, implementación y análisis de todas las experiencias , conexiones entre conceptos y temas, planes de aprendizaje donde se plasman todas las variables propias de este tipo de investigación como: reconocimiento del problema , objetivos, justificación, diseño metodológico, marcos de referencia, técnicas para la recolección y análisis de la información, que permiten evidenciar el impacto y mejora de los juegos cooperativos en el desarrollo integral de los niños

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La realización de esta investigación se desarrolla en colegio Cesar Conto de la ciudad de Cali (valle del cauca) está dirigida en el grado de transición, el establecimiento se ubica en la comuna 6, que está compuesta por 10 barrios y cuatro urbanizaciones o sectores, al nororiente de la ciudad de Santiago de Cali, la mayoría de las familias pertenece a estratos socioeconómicos Niveles 1 y 2 según el SISBEN (Alcaldía de Santiago de Cali, 2024).

El Colegio Cesar Conto es una institución Educativa que ofrece los niveles de Educación preescolar (prejardín, jardín, transición); Básica Primaria, Básica Secundaria y Media Técnica en las modalidades Comercial e Industrial, con un currículo flexible e integral desde el desarrollo de las competencias básicas, laborales, específicas y ciudadanas. (Conto, s.f.).

De acuerdo a las características del grupo, encontramos niños en edades que oscilan entre 5 y 6 años de edad, la mayoría provenientes de diferentes regiones como Cauca, Venezuela, Nariño, Buenaventura, Chocó, Timbiquí y Guapi; desde la observación se logra apreciar que los niños en el momento de realizar juegos u otras actividades dirigidas se les dificulta compartir ,integrarse, cooperar y tener empatía con su otro, así mismo esperar el turno, al encontrarse con normas les resulta difícil la adaptación, le cuesta utilizar el diálogo para regular las situaciones que se les presentan, y algunos no controlan sus emociones (agreden, lloran, se frustran y abandonan los trabajos etc.); el grupo no tiene ninguna discapacidad física, motriz o cognitiva, cuentan con habilidades individuales, como su propio estilo de aprendizaje y habilidades interpersonales ideales.

El diagnóstico revela que muchos de los niños se enfrentan importantes desafíos en el desarrollo cognitivo y emocional, a nivel biológico y físico no se reportaron problemas graves, pero se observó que las condiciones socioeconómicas restringen una alimentación equilibrada y

actividades recreativas, lo que puede afectar su desarrollo físico y salud en general; en educación, estos niños experimentan dificultades en el aprendizaje, particularmente en el desarrollo de habilidades básicas como la autorregulación, la atención y la resolución de problemas, desencadenando conflictos en el aula dificultando el aprendizaje en grupo, alterando la dinámica escolar.

Desde el aula los docentes han realizado diferentes estrategias como lecturas de libros, remisiones con psicología, charlas sobre la importancia de compañerismo y relación con el otro; pero aún no ha mostrado avances positivos por lo que se destaca la urgencia de implementar intervenciones específicas que permitan potenciar la autorregulación en los niños y niñas, brindándoles las herramientas necesarias ajustadas a su desarrollo, competencias, gustos y necesidades, para enfrentar de manera exitosa los desafíos que esta etapa educativa.

En este sentido, se reconoce que es importante que los niños desde sus gustos, disfrute e interés que surge a través del juego cooperativo se logre promover la autorregulación, que impacte significativamente en los niños, apoyando lo expresado por Diamond (2009), la falta de autocontrol en los niños impide que regulen sus impulsos correctamente, lo que los lleva a tener comportamientos impulsivos que afectan la convivencia en grupo.

Pregunta de Investigación

¿Cómo promover la autorregulación en niños de 5 a 6 años del colegio César Contó de Cali (Valle Del Cauca), a través del juego cooperativo en los meses de septiembre a diciembre del 2024?

Objetivos

Objetivo General

Promover la autorregulación en niños de 5 a 6 años del colegio César Contó de Cali (Valle del Cauca), a través del juego cooperativo en los meses de septiembre a diciembre del 2024.

Objetivo Especifico

Explorar el acercamiento de los niños de 5 a 6 años del colegio Cesar Conto de Cali (valle del cauca), con los juegos cooperativos.

Movilizar la autorregulación en los niños de 5 a 6 años a través de la experimentación con juegos cooperativos.

Reconocer los cambios en la autorregulación de los niños de 5 a 6 años del colegio Cesar Conto después de la implementación de juegos cooperativos.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

En esta investigación reconocemos que la interacción que existe entre estudiantes y docentes es de vital importancia ya que este le permite favorecer aprendizajes significativos que trasciendan en la vida de cada uno de ellos; siendo así podemos afirmar que las estrategias que se desarrollan dentro del aula promueven conexiones, conocimientos del entorno y relación con el mundo que le rodea a los niños.

Las investigaciones científicas realizadas en los últimos 30 años nos han enseñado que el período más importante del desarrollo humano es el que comprende desde el nacimiento hasta los ocho años. Durante esos años el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social, una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito incluso bien entrada la edad adulta (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2018).

En contexto se logra identificar que el juego incide en las diferentes competencias en los niños desde aspectos lingüísticos, socioemocionales, cognitivos entre otros, es aquí donde se experimentan diferentes estrategias que le permitan la interacción con el otro y el mundo que le rodea, por ello surge la importancia de identificar los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego, que pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2018).

Así pues, reconocemos que el juego cooperativo es una herramienta fundamental que conlleva resultados positivos en el desarrollo personal, las relaciones socio-afectivas y de colaboración, la solución de conflictos, la toma de decisiones de forma constructivas, destacando dentro de esta investigación lo soportado por uno de los más importantes autores

asociados a los juegos cooperativos, Terry Orlick el cual concebía que la idea que hay tras los juegos cooperativos se basa en “mejor jugar con otros que contra otros” (Orlick, 1990, p.16).

Uno de los pioneros y referentes en este ámbito, define el juego cooperativo como un conjunto de libertades que contribuyen al “desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo (Orlick, 1990, p.17). Estas libertades son cinco: libres de competir es decir fijar una meta en común que busque eliminar la rivalidad, libres de crear proporcionarles situaciones que requieran crear desde una estructura cooperativa, libres de exclusión se resalta que no existe la expulsión de juego y todos los participantes son o ganadores o perdedores, libres de elegir les permite a los niños construir autonomía para tomar decisiones en el juego establecer normas y resolver problemas aumentando la motivación y finaliza con libres de agresión es aquí donde el juego cooperativo conlleva a desaparecer la conductas violentas reclamando la colaboración de los participantes.

Incluso autores como, Guitart (1999) no emplea el término juego cooperativo, sino juego no competitivo aun así, hace hincapié en que estos juegos tienen que permitir la participación de todos, que le permita desarrollar al niño competencias y logros en su desarrollo ya que la pérdida del miedo al fracaso crea una situación de diversión y placer respecto a autores como Velázquez se ha dedicado a realizar diferentes indagaciones relacionando el juego cooperativo convirtiéndose en un referente a nivel nacional, por ello define el juego cooperativo como una situación en la que no existe la oposición entre los jugadores, ya que todos persiguen una misma finalidad.

(Velázquez,2004)

De este modo visualizamos que los juegos cooperativos no son solo experiencias en los que los niños compiten y hay un ganador o un perdedor, el trabajo en equipo es objetado como el mayor logro para alcanzar una meta en común aquí parte lo esencial en este juego , la cooperación es una

alternativa que puede ayudar a solucionar problemas y conflictos, por ello entendemos que si el juego tiene presentes los valores de solidaridad y cooperación podemos experimentar el poder que tenemos cada uno de nosotros para proponer colectivamente soluciones creativas a los problemas que nos presenta la realidad en que vivimos, entonces, hablar de cooperación en los juegos, significa también que podemos ser protagonistas en otros procesos de cambio que permitan mejorar la calidad de la vida y contribuir a mejorar las condiciones ecológicas de nuestro ambiente.

(Velázquez,2004)

Para autores como Omeñaca , Ruiz a través de su libro juegos cooperativos y la educación física resalta que:

“la importancia y esencia de estos juegos se centra en el proceso y no el resultado final, de esta forma, todos los problemas que surgen en el juego son solucionados por los participantes, ayudándose unos a otros, este trabajo en equipo da lugar a otro rasgo característico, el entendimiento del éxito de un compañero como algo positivo del juego y no como un fracaso para el resto de los participantes” (Omeñaca y Ruiz, 1999,pag.30).

En medio de este recorrido, sobre las definiciones del juego cooperativo y las incidencias en el aprendizaje de los niños y niñas es importante traer a referencia la autora (Garaigordobil,2007), quien destaca varias de las virtudes que posee el juego cooperativo: es una actividad en la que todos participan uniendo sus acciones para la consecución de un objetivo común, desapareciendo los apodos de ganadores y perdedores. Al percibir esto como un juego colectivo despierta en ellos un sentimiento de éxito grupal y confianza en sí mismos, además, la autora refiere que los niños a través del juego cooperativo van adquiriendo un conjunto de habilidades sociales y emocionales que ayudan a los estudiantes a participar más en la comunidad educativa y mejorar la convivencia, esto ayuda a combatir problemas actuales como el acoso, la depresión y el suicidio infantil y juvenil, el racismo y

Consecuentemente entendemos que la educación emocional percibe el desarrollo integral de los niños y las niñas, centrándose no sólo en el bienestar personal de ellos sino también en la capacidad del individuo para interactuar positivamente en las relaciones sociales, esto resalta la importancia de estas habilidades para formar una vida equilibrada y satisfactoria.(Bisquerra, 2003)

Por otro lado, (Bisquerra, 2003), cree que esta forma de educación no sólo se centra en mejorar las habilidades emocionales, sino que también busca integrar estas habilidades en todos los aspectos de la vida de un individuo para promover una vida equilibrada y saludable, para ello debemos de concebirla como un proceso educativo continuo y permanente dirigido al desarrollo de capacidades emocionales, buscando promover el crecimiento integral de las personas contribuyendo así a su bienestar personal y social.

Del mismo modo los juegos cooperativos fomentan la interacción, el compartir y la comprensión emocional entre los niños, promoviendo el trabajo en equipo y la capacidad para manejar tanto las victorias como las derrotas de forma conjunta, en efecto es importante mencionar la influencia de los padres en el desarrollo de la autorregulación en los niños Bornstein (2010) subrayan que un estilo de crianza que combinar autoridad y flexibilidad es el más eficaz para enseñar a los niños a manejar sus emociones y comportamientos, la autoridad en la crianza implica establecer normas claras y consistentes lo que proporciona a los niños una estructura necesaria para aprender a autorregularse.

Inclusive Dueñas en su texto menciona que el autocontrol es una habilidad importante para la salud emocional y la eficacia en la vida diaria, enfatizando que esta habilidad se refiere a la capacidad de gestionar las emociones en momentos de calma y también a mantener el equilibrio emocional en situaciones estresantes o desafiantes. La regulación emocional permite a

las personas afrontar la adversidad sin verse abrumadas por la tensión o la ansiedad.(Dueñas,2002)

Ahora bien, identifican la importancia de la regulación reflexiva de las emociones para fomentar el desarrollo tanto emocional como intelectual, los pensamientos contribuyen al crecimiento personal, emocional e intelectual, facilitando la gestión de las emociones en diversas situaciones de la vida, esto incluye la habilidad de tomar distancia de una emoción, la capacidad de regular las emociones tanto en uno mismo como en los demás, y la destreza para reducir las emociones negativas y fortalecer las positivas. (Páez & Rubio , 2019)

Adicionalmente, el juego cooperativo en la educación infantil es una herramienta poderosa para el desarrollo emocional y social de los niños, puesto que Torpoco (2017) menciona en su texto que, a través de la participación y experiencias, los niños no solo aprenden contenidos, sino que también desarrollan habilidades afectivas y colaborativas que son fundamentales para su crecimiento.

En este sentido relacionando el tema y la pregunta de investigación junto con los demás aspectos que la conforman, si constituye un hilo importante para ser llevado a una investigación, se establece al aporte significativo que promueve el juego en los niños y en las relación consigo mismo y con los demás, desde la estrategia de juegos cooperativos buscar promover la autorregulación , en vínculo con métodos pedagógicos , con una población de niños de 5 a 6 años de edad , lo que conlleva que la práctica docente constituya y reconozca aspectos estratégicos importantes dentro del aula, se transforme, evolucione con el fin de comprenderla y mejorarla , potencializando la calidad educativa y desarrollo integral en los niños y niñas.

Por otra parte, de acuerdo con Pérez (2003), destaca la importancia de la investigación ya que impulsa un compromiso en la modificación de la práctica, también resalta la influencia de

factores políticos e ideológicos en la práctica, y la relevancia de reconocer a los sujetos involucrados con toda su complejidad para interpretar la realidad y proponer soluciones.

Pérez (2003), hace referencia al carácter político de la investigación como una forma de cuestionar y transformar las prácticas educativas que reproducen las desigualdades sociales y culturales, afirma que “ese carácter hace parte de la influencia que tienen dichos aspectos políticos en el proceso de investigación y generación de conocimiento” (p.11).

Las sugerencias didácticas basadas en el juego compartido están diseñadas para promover la autorregulación en niños de 5 a 6 años a través de un enfoque crítico que enfatiza cómo este enfoque promueve el manejo de las emociones, la cooperación y la interacción social, por ello el juego cooperativo ayuda a superar la desigualdad al integrar diferentes contextos sociales y culturales para garantizar un aprendizaje inclusivo y equitativo, de esta manera la propuesta es también una indagación sobre la práctica docente, ya que aborda temas o intereses específicos en el aula y combinando la teoría con la práctica, fomentando la reflexión crítica sobre la metodología pedagógica.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

A nivel didáctico se soportó con los estándares básicos de competencias ciudadanas (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2004); por ello entendemos que las competencias integradoras abarcan, de manera simultánea, diversas áreas del conocimiento y la acción, un ejemplo claro es la capacidad para manejar los conflictos de manera pacífica y constructiva, la cual se considera una competencia integradora, para lograrlo, es necesario contar con conocimientos sobre las dinámicas del conflicto, desarrollar habilidades cognitivas como la generación de ideas y opciones creativas ante situaciones de tensión y alcanzar competencias emocionales como la autorregulación de la ira, y poseer competencias comunicativas, como la capacidad de expresar asertivamente los propios intereses, permite dentro del aula crear espacios significativos y armoniosos.

Las competencias comunicativas son aquellas que permiten establecer un diálogo constructivo con otras personas. Estas incluyen la capacidad de escuchar atentamente los argumentos de los demás y comprenderlos, incluso cuando no se compartan, así como la habilidad de expresar de manera asertiva, clara y firme, los propios puntos de vista sin recurrir a la agresión (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2004, p. 13); además, estas competencias integran diferentes saberes (saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir) para abordar retos y resolver problemas de manera creativa, motivada, flexible, comprensiva y emprendedora, todo esto enmarcado en un proceso metacognitivo de mejora continua y compromiso ético, con el objetivo de contribuir al desarrollo personal, fortalecer el tejido social.

Se debe resaltar que las competencias ciudadanas según el Ministerio de Educación Nacional (2004) se trabajan bajo tres grupos: convivencia y paz, participación y responsabilidad democrática y pluralidad, identidad y valoración de diferencias; cada uno representa una

dimensión fundamental dirigida hacia la ciudadanía y están orientados a la formación de buenos ciudadanos, los cuales adquieran y tengan buen desarrollo en la cotidianidad dentro de la sociedad, comunidad y contexto al que el niño pertenezca, tal y como es concebida en la Constitución Política de 1991 y en la Ley General de Educación 115 de 1994, cada uno de estos grupos está compuesto por competencias de distintos tipos, según el Ministerio de Educación Nacional (2004)

Asimismo, las competencias integradoras, articulan, en la acción misma, todas las demás, por ejemplo, la capacidad para manejar conflictos pacífica y constructivamente, que es una competencia integradora, requiere de ciertos conocimientos sobre las dinámicas de los conflictos, de algunas capacidades cognitivas como la habilidad para generar ideas y opciones creativas ante una situación de conflicto.

Desde este sentido se puede reconocer que el aprendizaje es un proceso de descubrimiento y en construcción permanente, en el que los saberes previos sirven de plataforma para explorar, construir otras ideas, conocimientos, relaciones y experiencias, por ende, es un proceso activo que se deriva de las interacciones sociales y culturales de los niños y las niñas y que promueve el desarrollo hacia formas de autonomía, participación y creatividad más complejas, con esto es posible decir que el aprendizaje. “[...] hace nacer, estimula y activa en el niño un grupo de procesos internos de desarrollo dentro del marco de las interrelaciones con otros” (Vygotsky,1982,p.115).

En este contexto, el proceso de aprendizaje de los niños y las niñas potencia el desarrollo, al provocar transformaciones o “saltos revolucionarios” (Vygotsky 1979, citado en Wertsch, 1985) en sus formas de ser, actuar y relacionarse con el mundo, en su manera de participar cada vez con mayor autonomía y creatividad, al sentirse motivados, involucrados y conectados con

aquello que aprenden, lo que los lleva a ampliar las capacidades de interacción y participación en la comunidad.

Según lo descrito desde esta investigación reconocemos que el juego cooperativo logra promover autorregulación en los niños, el trabajo en equipo, el control emocional, la empatía, la comunicación y escucha asertiva; desapareciendo las rivalidades objetando el reconocimiento con el otro, alcanzando así una meta en común aquí parte lo esencial en este juego; la cooperación es una alternativa que puede ayudar a solucionar problemas y conflictos, logrando así grandes conquistas , explicando de este modo , como incide esta tendencia basada en el juego cooperativo en la autorregulación en niños de 5 a 6 años ; ya que como sabemos el juego es un elemento crucial en la educación porque fomenta su desarrollo integral al ayudarlos a conocerse a sí mismos y al entorno que los rodea a través de su propio entorno natural, que regularmente influye en sus comportamientos y actitudes.

En últimos términos podemos reconocer que estas investigaciones son indispensables para nuestra formación como docentes , ya que nos permite construir y afianzar competencias tal cual lo menciona Tobón , entre las cuales resaltamos la mediación del aprendizaje, comunicación, planeación del proceso educativo, evaluación del aprendizaje, gestión curricular, producción de materiales, uso de las TICS entre otras, mejoran nuestro desempeño y nos ayudan a brindar una transformación educativa de calidad.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “1,2,3 jugando y cooperando de la autorregulación vamos a aprender” para alcanzar el objetivo que se enfoca en promover la autorregulación en niños de 5 a 6 años del colegio César Contó de Cali (Valle del cauca), a través del juego cooperativo en los meses de septiembre a diciembre del 2024, de manera precisa las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio; cabe resaltar que durante todas las actividades se llevara a cabo una observación permanente de los niños y niñas en el desarrollo de estas para ver el impacto que tiene en ellos.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en explorar el acercamiento de los niños de 5 a 6 años del colegio Cesar Conto de Cali (Valle del cauca), con los juegos cooperativos, se estableció la actividad denominada “carrusel del conocimiento”, las competencias que se desarrollaran dentro de esta es : Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal (Ministerio de Educación Nacional (MEN), 2016).

En el momento inicial, se recibe y saluda a los niños, y la moderadora los reúne en el patio para explicar los acuerdos del día. Luego, participan en el juego "yeimi", donde el equipo ofensivo lanza una pelota contra una torre con el objetivo de derribarla y luego el otro equipo debe reconstruirla, y no se pueden dejar tocar de la pelota, pero cuando hayan construido deben gritar “yeimi” al lograrlo. En el momento de desarrollo, los estudiantes se trasladan al salón y se organizan en asamblea para reflexionar sobre la pregunta ¿Qué son los juegos cooperativos? se les entrega papel bond y materiales como colores y crayolas para que expresen sus ideas a través de dibujos que saben o conocen sobre los juegos cooperativos y como producto susceptible para

el análisis se escucharán las voces y saberes, con ello recuperaremos los datos a través de la técnica de foto voz.

Al mismo tiempo, respecto al segundo objetivo específico radica en movilizar la autorregulación en los niños de 5 a 6 años a través de la experimentación con juegos cooperativos, se estableció la actividad titulada “juguemos juntos”, la competencia que se desarrollara dentro de estas experiencias es: Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación (Ministerio de Educación Nacional (MEN), 2016).

La actividad comenzará con la explicación de las reglas y acuerdos, seguido de un juego donde los niños trabajarán en equipos para superar diferentes retos. El primer reto consiste en mantener un balón en el aire sin dejarlo caer. En el segundo reto, los niños deberán pasar el balón de un lado a otro sin dejarlo caer. En el tercer reto, tendrán que llevar el balón de un extremo a otro y encestarlo en una caja. Al finalizar la actividad, se les preguntará a los niños cómo se sintieron, qué fue lo que más les gustó y qué sintieron al trabajar en equipo. Se realizará un registro fotográfico y videos de la actividad.

Así pues, en relación al tercer objetivo específico se establece en reconocer los cambios en la autorregulación de los niños de 5 a 6 años del colegio Cesar Conto después de la implementación de juegos cooperativos, se creó la actividad denominada “*El semáforo emocional*”, la competencia que se desarrollara dentro de esta experiencia es: Participa en la construcción colectiva de acuerdos, objetivos y proyectos comunes. (Ministerio de Educación Nacional (MEN), 2016). La actividad "El semáforo emocional" para promover la autorregulación y control de impulsos en niños de 5 a 6 años, donde se les explicara el juego y sus reglas que les va a permitir disfrutar de este de acuerdo a los colores de los colores del

semáforo y cómo moverse cuando se les indique un color específico. Al finalizar la actividad realizará una reflexión posterior sobre cómo manejaron sus emociones durante el juego.

Se creará un baúl de recuerdos con registro fotográfico, audios y videos de la experiencia, este estudio se enmarca en el área educativa y busca que los niños desarrollen habilidades de comunicación, expresión, adaptación a cambios, control de impulsos, atención y conciencia corporal a través de actividades lúdicas. Se espera que, a través de estas experiencias, los niños y las niñas puedan mejorar su autorregulación y trabajo en equipo.

Enfoque Didáctico

Las actividades planeadas en la secuencia didáctica han sido pensadas para dar respuesta a la pregunta problema ¿Cómo promover la autorregulación en niños de 5 a 6 años del colegio César Contó de Cali (Valle Del Cauca), a través del juego cooperativo en los meses de septiembre a diciembre del 2024? Implementar secuencias didácticas en el aula es pertinente, porque permite organizar y estructurar el proceso de enseñanza de manera progresiva y coherente, facilitando que los estudiantes adquieran conocimientos y habilidades de forma gradual; las secuencias didácticas están diseñadas en torno a objetivos claros, lo que garantiza que las actividades y los contenidos estén alineados con las metas de aprendizaje, y permite evaluar el progreso de los estudiantes de manera continua.

Los juegos cooperativos son una gran herramienta pedagógica que, cuando se utilizan en el ámbito escolar o durante actividades, aportan numerosos beneficios para el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños y niñas, desarrollan importantes habilidades para la vida como la colaboración, la empatía, la autorregulación, la creatividad y la responsabilidad compartida, todo ello en un entorno inclusivo, libre de presiones competitivas, por estas razones, su implementación en la educación es crucial para el desarrollo integral de los niños y niñas.

Para la puesta en marcha de la secuencia didáctica nos ubicamos en los lineamientos curriculares, los estándares básicos de competencias ciudadanas (Ministerio de Educación Nacional, 2004); por ello entendemos que las competencias integradoras abarcan, de manera simultánea, diversas áreas del conocimiento y la acción, un ejemplo claro es la capacidad para manejar los conflictos de manera pacífica y constructiva, la cual se considera una competencia integradora, para lograrlo, es necesario contar con conocimientos sobre las dinámicas del conflicto, desarrollar habilidades cognitivas como la generación de ideas y opciones creativas

ante situaciones de tensión, tener competencias emocionales como la autorregulación de la ira, y poseer competencias comunicativas, como la capacidad de expresar asertivamente los propios intereses hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2013).

La secuencia didáctica "1,2,3 jugando y cooperando de la autorregulación vamos a aprender" promueve el aprendizaje significativo en los niños, permitiéndoles expresar y representar sus pensamientos a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal. Esto les ayuda a relacionarse con su entorno y a trabajar en equipo, valorando las habilidades de los demás y aprendiendo a colaborar hacia metas comunes. Este tipo de aprendizaje es esencial tanto en la vida laboral como en la sociedad en general.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2004), y el Ministerio de Educación Nacional (2013), que tienen como horizonte común, fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social, Ministerio de Educación Nacional (2013). Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas. Bogotá.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia "1,2,3 jugando y cooperando de la autorregulación vamos a aprender", tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como Tobón (2010), (Vygotsky, 1982, p.115), (Omeñaca y Ruiz, 1999, pag.30), (Páez. J & Rubio. P, 2019), que permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales, la autorregulación, las emociones, la educación emocional, el juego cooperativo y las incidencias en el aprendizaje de los niños, la resolución de problemas entre otros.

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en juegos cooperativos , considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder

cerrar brechas educativas porque permite desarrollar conquistas importantes para el desarrollo de ellos niños, la relación con sus pares y con el mundo que le rodea, siendo así podemos decir que los juegos cooperativos suelen incluir una variedad de objetivos que fomentan el trabajo en equipo, incrementando la comunicación intergrupala, la interacción social con los compañeros, mejorando el ambiente en el grupo y dentro de la clase, el manejo de sus emociones, mejorando así las destrezas en cada uno de ellos, reconociendo que la colaboración es uno de los aspectos más importantes y que, para el caso de la particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para la autorregulación en los niños y niñas.

La secuencia didáctica se enfoca en actividades con juegos cooperativos, cuyo objetivo es cerrar brechas educativas y apoyar el desarrollo integral de los niños. Estos juegos promueven el trabajo en equipo, la comunicación y la interacción social, mejorando tanto el ambiente en el grupo como las habilidades emocionales, de los ellos. Las actividades están diseñadas para ajustarse a las necesidades de los niños de 5 a 6 años, estimulando su creatividad, pensamiento crítico y capacidad de exploración.

Asimismo, se fomenta la interacción social, la comunicación y la resolución de conflictos, adaptándose a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes. Este enfoque no solo se orienta al desarrollo académico, sino que también busca fortalecer las habilidades socioemocionales para preparar a los niños ante futuros desafíos. Todo el estudio se sustenta en un diagnóstico inicial del grupo, que permite identificar tanto los logros de aprendizaje alcanzados como los retos que aún deben ser abordados.

El estudio comienza reconociendo los intereses de los niños y niñas, acercándolos a la dinámica del aprendizaje mediante juegos cooperativos como el yeimi. A través de estas actividades, se busca identificar los ritmos e intereses individuales de cada estudiante mediante

herramientas como la foto voz. Para ello, la planeación didáctica considera los diversos estilos y ritmos de aprendizaje, adaptando la enseñanza y brindando retroalimentación constante, con el objetivo de que todos los estudiantes se sientan valorados.

Además, las actividades de la secuencia didáctica están orientadas a fomentar la autorregulación, la empatía y el trabajo colaborativo, atendiendo a las necesidades e intereses de cada niño y niña. Para lograrlo, se emplean metodologías activas como el trabajo en equipo y la resolución de problemas, promoviendo así el desarrollo intelectual y emocional de los estudiantes. Asimismo, las actividades están diseñadas de manera relevante y atractiva, conectadas con las experiencias y el entorno de los estudiantes, lo cual favorece su compromiso y motivación hacia el aprendizaje.

Este ejercicio de diseño de la secuencia didáctica permite al investigador reflexionar sobre su práctica pedagógica, además de organizar de manera efectiva el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así, el docente puede adaptar sus estrategias a las necesidades específicas de cada estudiante, facilitando un entorno educativo inclusivo y enriquecedor.

Usar la secuencia didáctica mejora el aprendizaje debido a que ayuda a los niños y niñas a enfrentar con éxito los desafíos futuros. y como intelectual transformativo, esto ha hecho que todos los niños se sientan parte y puedan unirse al aprendizaje de manera activa; utilizando juegos y actividades divertidas, establecí metas claras y cuantificables para cada tarea, lo que ha ayudado a enfocarme en los objetivos de aprendizaje, he creado un método para estar al tanto del progreso de mis niños, de este modo es cómo están mejorando en sus habilidades de autorregulación a través de una retroalimentación continua.

Implementación

La experiencia del "Carrusel de conocimiento" comenzó con los niños explorando sus conocimientos previos sobre juegos cooperativos a través del juego "yeimi". Los niños mostraron entusiasmo y curiosidad al descubrir un juego tradicional y antiguo, generando emoción por aprender cómo jugarlo. Luego de aprender las reglas, los niños participaron con interés, aunque inicialmente querían construir la torre todos al mismo tiempo.

Es importante resaltar que de acuerdo a los dibujos que realizaron se logra observar que los estudiantes dibujan niños con manos juntas lo que hace pensar que relacionan en concepto con la unión y en el análisis de la foto voz se logra escuchar como los niños responden que la importancia es divertirse aprender y cumplir con un objetivo común entre sus compañeros; por ello fue importante tener en cuenta el tiempo asignado para cada ejercicio, puesto que todos los estudiantes tuvieron su participación equitativa y oportuna, se respetaron los tiempos y espacios, evitando así el desorden y se culminaron las actividades de manera asertiva y eficaz.

La estrategia de evaluación cumplió con los objetivos establecidos y fue fundamental en los diferentes momentos pedagógicos, donde se observaron avances en el hacer, saber y ser, así como aprendizajes para la vida diaria y una buena participación. Los juegos cooperativos son esenciales para el crecimiento de los niños, ya que fomentan habilidades físicas y mentales, el control emocional y el trabajo en equipo, promoviendo un sentido de pertenencia y solidaridad. Las acciones fueron adecuadas a las necesidades y edades de los niños, logrando alcanzar las metas propuestas a través de estrategias pedagógicas basadas en el arte, el juego y la lúdica, que captaron la atención y el interés de los estudiantes.

Durante la segunda sección, los niños participaron en la actividad "Que no caiga el balón", donde trabajaron en equipo para superar obstáculos y evitar que el balón cayera. Se

evidenció coordinación, diálogo y generación de estrategias entre los niños. Se potenciaron aspectos importantes como el conocimiento del entorno, control del espacio y tiempo, y la comunicación. Los retos incluyeron pasar por encima de una silla, a través de una abertura estrecha y debajo de una mesa, fomentando la colaboración y el diálogo sin rivalidades.

Todos iban avanzando con éxito: Sara, Matías, Martín, Ashlan Adrian y Dilan y Jacobo habían pasado, pero cuando le tocó el turno a Adrián, este se distrajo y el balón cayó al suelo. Jacobo reaccionó con frustración, y un poco enojado diciéndole: "¿Ves, Adrián? No estabas concentrado, el juego requería que estuvieras atento y por eso el balón se cayó, no logramos la meta"; en este espacio tratamos de acercarnos a la situación ya que Jacobo estaba bastante enojado porque tiene un gran espíritu de liderazgo, pero también con gran competitividad, pero la situación tomó grandes conquistas porque, Adrián respondió con serenidad: "Pero esto es solo un juego, y no se trata de ganar o perder, sino de divertirnos".

Lo que llevo a Jacobo a calmarse un poco y llevarlo a reflexionar sobre lo que el otro niño le dijo, logrando que el otro niño se tranquilizará y entendiera que esto podía pasar, es aquí que observamos que la actividad planteada tuvo grandes conquistas en los niños logramos evidenciar como se relacionan y cumplen con las competencias plasmadas dentro de ella que nos permite flexibilidad y reconocer que desde el rol docente se puede adaptar y diseñar experiencias que logren habilidades socioemocionales indispensables para el desarrollo integral de los niños y niñas; ya que esta actividad no solo puso a prueba la capacidad física y de coordinación de los niños, sino también su habilidad para trabajar en equipo y manejar la presión.

En la experiencia 3, llamada "semáforo emocional", los niños se sintieron atraídos por los colores del semáforo y se les explicó el significado de cada uno. Muchos se emocionaron y querían salir corriendo a jugar, pero se les recordó la importancia de escuchar para aprender

cómo funcionaba el juego. Se logró reconocer grandes logros en las relaciones con los demás y en el desarrollo de habilidades socioemocionales. La mejora en la comunicación entre los niños se vio fortalecida, así como la relación con la maestra, gracias a la implementación de juegos cooperativos. Esta investigación resalta la importancia de este tipo de estrategias para fomentar una comunicación asertiva y efectiva entre los niños dentro y fuera del aula.

Durante la actividad, los niños mostraron entusiasmo al cambiar de color en el semáforo emocional, lo que les permitió expresar sus emociones de forma visible y trabajar en equipo. La actividad tenía como objetivo ayudar a los niños a reconocer y regular sus emociones a través del juego. Después de la actividad, los niños expresaron que fue emocionante y pudieron identificar la importancia de expresar y respetar las emociones de los demás. En general, la actividad fue positiva para fortalecer las habilidades corporales y sociales de los niños, además de promover la conciencia emocional de manera lúdica.

Para concluir la creación de un baúl de recuerdos nos permitió valorar las experiencias de los niños al preguntarles sobre sus emociones en cada cambio de color. Esto nos permitió evaluar el objetivo y alinear las experiencias con la investigación, demostrando grandes avances en las habilidades socioemocionales de los niños. Las actividades resultaron estimulantes y motivadoras, fortaleciendo la autoconfianza y eliminando el temor en los niños. Se evidenció que pueden alcanzar sus metas y sentirse relevantes y útiles, utilizando los recursos propuestos de manera adecuada y potenciando sus habilidades emocionales.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La implementación de una secuencia didáctica constituye un aspecto crucial en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que implica la planificación y ejecución de una serie de actividades diseñadas para alcanzar resultados de aprendizaje específicos, en este sentido, como educador, es fundamental reflexionar sobre los resultados obtenidos en la aplicación de cada secuencia didáctica, analizando el impacto que ha tenido en los estudiantes.

En este caso, la secuencia didáctica implementada tuvo como objetivo principal promover la autorregulación en niños de 5 a 6 años del colegio César Conto en la ciudad de Cali (Valle del Cauca), a través de la estrategia variante de los juegos cooperativos desarrollados entre los meses de septiembre y diciembre de 2024; de manera precisa las actividades planificadas respondieron a una serie de objetivos específicos cuidadosamente diseñados para este estudio.

Cabe resaltar que durante todas las actividades, se llevaron a cabo una observación continua de los niños y niñas en el transcurso de cada juego, con el fin de evaluar de cerca el impacto de estas actividades en su desarrollo, a través de esta observación constante es posible identificar tanto los avances como las áreas de mejora en su autorregulación y en la interacción con sus compañeros; el aprendizaje es constante debido a que el manejo de emociones es indispensable en el diario vivir y somos conscientes y estamos seguras de que las actividades aplicadas influyeron altamente de forma integral dentro y fuera de la institución educativa.

La secuencia didáctica propuesta se basa en una serie de juegos cooperativos, cuyo objetivo es ayudar a los estudiantes a comprender la importancia de la cooperación y a desarrollar habilidades socio emociones en situaciones grupales, los resultados obtenidos fueron alentadores: aumentó la disposición de los estudiantes a escuchar y turnarse, mejoró su capacidad

para resolver conflictos pacíficamente, y se incrementó su autorreflexión sobre el impacto de sus acciones en el grupo, además, se observó que al repetir los juegos con diferentes dinámicas, los estudiantes modificaban sus estrategias, evidenciando avances en su habilidad para evaluar y ajustar su conducta según el contexto.

A través de un análisis detallado de la intervención, se puede resaltar una serie de puntos indispensables en primer lugar, destaco la claridad en los objetivos de cada juego y su adecuación para promover la autorregulación, asimismo el diseño de los juegos facilita la participación de todos y el uso de técnicas como la retroalimentación instantánea resulta útil para que los estudiantes reflexionen en el momento presente, sin embargo, también se idéntico áreas de mejora en la práctica docente.

Uno de estos es brindar un apoyo más específico a aquellos estudiantes con dificultades para autorregularse, en futuras intervenciones, se puede incluir una fase de preparación o sensibilización que les permita afrontar los juegos con una mentalidad más enfocada en la cooperación y el respeto por los ritmos del grupo.

Teniendo en cuenta las características de los participantes y el contexto de los niños en el que se desarrollan las experiencias, se podrían incorporar más estrategias de reflexión posterior a los juegos, de modo que los estudiantes puedan expresar abiertamente cómo se sienten y qué cambios podrían implementar a partir de su participación, además sería útil implementar juegos con niveles de dificultad crecientes, adaptando las actividades a las diversas necesidades y habilidades de los estudiantes para que todos se sientan capaces de participar de manera efectiva sin sentirse abrumados por los desafíos.

Así pues, podemos decir que el diseño pedagógico, el cual fue un factor clave a la hora de realizar las actividades ,es que un diseño efectivo debe tener en cuenta las necesidades y

características de los participantes, así como los objetivos de aprendizaje específicos, por otro lado, algunos aspectos específicos de la intervención pueden haber influido en los resultados obtenidos, la claridad de las instrucciones y la organización de los equipos facilitaron la comprensión de la dinámica colaborativa y los roles de cada participante, además el seguimiento continuo y el apoyo emocional durante los juegos ayudaron a los estudiantes a sentirse seguros al participar, sin embargo también es importante resaltar que ciertos factores como la duración limitada de cada juego pudieron haber restringido la capacidad de autorregularse de manera más profunda, ya que algunos estudiantes requerían más tiempo para adaptarse a la incertidumbre.

La implementación mostró diferencias significativas en la forma en que cada estudiante respondió a los juegos cooperativos, mientras que algunos se adaptaron rápidamente a las reglas y al trabajo en equipo, otros experimentaron dificultades para controlarse o aceptar resultados que no los favorecían, estas diferencias resaltan la importancia de adaptar las intervenciones a las necesidades y ritmos individuales.

Entre los puntos fuertes de la intervención, se destacó el ambiente de respeto y apoyo que se generó, el cual permitió que la mayoría de los estudiantes participaran sin temor a ser juzgados, sin embargo, en algunos grupos surgieron dificultades para gestionar los conflictos interpersonales, lo que evidencia la necesidad de incluir y vigorizar más las estrategias de resolución de conflictos en el diseño de los juegos cooperativos.

(Cifuentes, 1998) señala que la lúdica favorece, en la primera infancia, el fortalecimiento de: la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades educativas primordiales para todos los seres humanos.” Con base en la anterior afirmación, recomendamos trabajar bajo la metodología de la lúdica y la implementación constante de las actividades rectoras (juego), puesto que son estrategias eficaces para llegar a los

niños, generar entusiasmo, interés por aprender, confianza para expresarse y, por lo tanto, lograr los objetivos planteados al iniciar una propuesta pedagógica.

Siendo así es importante reconocer que para desarrollar la implementación de la secuencia didáctica, es fundamental que se establezcan los objetivos de aprendizaje que se desean alcanzar, estos objetivos deben ser claros, específicos y medibles, lo que nos permite como maestros reconocer los estilos, ítems y competencias que los niños deben alcanzar para la construcción de estrategias significativas, la planeación fomenta un trabajo asertivo con todos los elementos involucrados en el proceso educativo, desde los contenidos hasta las metodologías, pasando por la evaluación, cada componente debe estar alineado con los objetivos planteados, esto genera coherencia en la enseñanza y facilita un aprendizaje más significativo para los estudiantes, quienes pueden ver la conexión entre lo que aprenden y su aplicación en contextos reales.

En este sentido el aprendizaje significativo, al centrarse en conectarlo con las vivencias, gustos y necesidades del contexto de cada estudiante, fomentó un sentido de pertenencia y motivación, los estudiantes no solo aprendieron contenido académico, sino que también desarrollaron habilidades socioemocionales indispensables para su desarrollo integral que les ayudarán a enfrentar desafíos futuros.

Finalmente rescatamos que la planeación no solo guía a los educadores en su práctica diaria, sino que también potencia el aprendizaje de los estudiantes al proporcionar un marco claro y estructurado, a través de una planificación cuidadosa, los docentes pueden transformar sus clases en experiencias significativas para los niños que no solo se centran en la transmisión de información, sino en el desarrollo integral de cada estudiante.

Conclusiones

Durante esta investigación se destaca la importancia para los futuros docentes donde deben implementar la investigación para mejorar su desempeño profesional y la calidad educativa, reconociendo las necesidades de los entornos escolares y priorizando las voces de los estudiantes. La investigación les permite convertirse en agentes de cambio positivo, innovadores educativos, desarrollando habilidades críticas y analíticas para comprender y analizar diferentes enfoques pedagógicos. Es fundamental familiarizarse con la investigación para lograr un desarrollo integral de los estudiantes y mejorar el sistema educativo.

La investigación evidenció que la planificación didáctica con juegos cooperativos fue efectiva para promover la autorregulación en niños. El objetivo era que desarrollaran autocontrol emocional para tener un ambiente armonioso y habilidades para resolver situaciones cotidianas. Los juegos no solo permitieron interacción pacífica, sino también mejoraron habilidades de comunicación, autocontrol y resolución de conflictos. En este sentido, la planeación didáctica diseñada demostró ser adecuada, dado que logró promover la autorregulación en los niños y niñas mediante juegos cooperativos. Estos juegos no solo fomentaron la interacción pacífica, sino que también desarrollaron habilidades esenciales en ellos, como la comunicación, el autocontrol y la resolución de conflictos. Así, la implementación de esta metodología contribuyó al crecimiento emocional y social de los alumnos.

Por otro lado, Otro aspecto clave fue la participación activa y la confianza que los niños demostraron en sus interacciones, el reconocimiento del otro y de su entorno, su disposición para dialogar, establecer acuerdos y asumir responsabilidades dentro de las actividades grupales se evidencia un ambiente de respeto y cooperación fomentado por los juegos les ayudó a internalizar valores importantes; además, el uso de momentos de reflexión al final de cada

actividad permitió a los estudiantes reconocer sus propias emociones y el impacto de sus acciones, lo que evidencia un avance en su autoconocimiento y regulación emocional.

Asimismo, se destaca la importancia de fomentar valores como el respeto y la cooperación a través de estas actividades. A corto plazo, se buscará mejorar y diversificar las actividades, adaptándolas a diferentes edades y estilos de aprendizaje. Esto permitirá potenciar las habilidades emocionales de cada alumno de una manera más personalizada, promoviendo un aprendizaje significativo y adaptado a sus necesidades. A largo plazo, la propuesta de integración de habilidades emocionales y sociales en los planes de estudio escolares podría convertirse en una práctica continua, beneficiando a los estudiantes en su desarrollo integral. Esta iniciativa no solo promueve habilidades esenciales como la empatía y el respeto, sino que también tiene el potencial de expandirse a otros ámbitos educativos y comunitarios. Con su implementación a largo plazo, se espera formar a niños y niñas con capacidades para gestionar emociones, trabajar en equipo y enfrentar desafíos de forma colaborativa, preparándolos para ser ciudadanos activos y responsables en la sociedad.

Es por ello que, en el desarrollo de esta propuesta, se establecieron metas claras y propósitos esenciales para el desarrollo integral y la autorregulación emocional de los niños y niñas, lo cual les permitió enfrentar desafíos de manera autónoma y reflexiva en su vida cotidiana, para alcanzar estos objetivos, se utilizaron recursos y estrategias didácticas que facilitaron en ellos el desarrollo de la confianza en sí mismos, el reconocimiento de sus emociones y el control gradual de las mismas.

Como estudiantes de la licenciatura en pedagogía infantil, este proceso ha generado cambios significativos en nuestra práctica pedagógica, permitiéndonos adoptar una perspectiva más flexible y adaptativa en el planteamiento de actividades que fomenten la reflexión y el

autocontrol; por lo que podemos resaltar que en el futuro, esta propuesta tiene un gran potencial de crecimiento, con la posibilidad de incorporar evaluaciones constantes sobre los progresos en autorregulación y de fomentar un entorno cada vez más inclusivo y participativo

Referencias Bibliográficas

- Alcaldía de Santiago de Cali. (2023). *Planes de desarrollo comunas y corregimientos 2016 - 2019*. Santiago de Cali: Imprenta Departamental
- Imprentics.<https://www.cali.gov.co/loader.php?lServicio=Tools2&lTipo=descargas&lFuncion=descargar&idFile=23795>
- Anzelin, I., Marín-Gutiérrez, A., y Chocontá, J. (2020). *Relación entre la emoción y los procesos de enseñanza aprendizaje*. Sophia.<https://doi.org/10.18634/sophiaj.16v.1i.1007>
- Bisquerra Alzina, R., (2003). *Educación emocional y competencias básicas para la vida*.
<http://revistas.um.es/rie/article/viewFile/109531/104121>
- Bornstein, L., y Bornstein, M. H. (2010). Estilos parentales y el desarrollo social del niño. Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia.<http://www.encyclopediainfantes.com/documents/BornsteinESPxp.pdf>
- Choquehuanca. Y & Quispe. A. (2022) *Juegos cooperativos en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas 4 y 5 años de la institución educativa particular John Nash de Juliaca*.https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1285/Yanett-Alipio_tesis_titulo_2022.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Dueñas Buey, M. L. (2002). *Importancia de la inteligencia emocional. Un nuevo reto para la orientación educativa*. Educación XXI. Revista de la Facultad de Educación.<http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:EducacionXXI2BB75B2C-720F-A542-4DCE-43297DDB55B7&dsID=Documento.pdf>
- López, I. (2005). *La educación emocional en la educación infantil*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27411927009>

- Omeñaca, R., Puyuelo, E. y Ruiz, J. V. (1999). *Explorar, jugar y cooperar: Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación*. https://books.google.com.ec/books?id=fy_qy1n84H8C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false
- Orlick, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Editorial Popular.
<file:///C:/Users/danie/Downloads/Dialnet-LosJuegosCooperativosEnEducacionFisica-3629149.pdf>
- Osorio, J. (2018) *Juegos cooperativos en el desarrollo socioafectivo de niños de 05 años de la i.e.i.* Universidad católica los ángeles de Chimbote. Huaraz – Perú.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/11536/JUEGOS_SOCIOAFECTIVO_OSORIO_CADILLO_JUSTINA.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Páez, J. & Rubio, P. (2019). *Propuesta didáctica para mejorar la inteligencia emocional en su componente de manejo del estrés por medio de juegos cooperativos en las niñas del grado tercero del IED Magdalena Ortega de Nariño jornada tarde*.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17651/PR>
- Velázquez, C. (2004): *Actividades físicas cooperativas*. México D.F.: Secretaría de Educación Pública. <https://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/juegos-cooperat-carlos-velazquez.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional (2004.). *Formar para la ciudadanía ¡Sí es posible!*. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Práctica Pedagógica

<https://unadvirtualedumy.sharepoint.com/my?id=%2Fpersonal%2Fdavallejov%5Funadvirtual%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FDIPLOMADO%20PRACTICA%20E%20INVESTIGACION%20PEDAGOGICA%2D505147143%5F54>